

ABSTRAK

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA
KELAS V SD NEGERI PLAOSAN 1 MENGGUNAKAN METODE *ROLE
PLAYING***

Arifin Ridwan Windarto
Universitas Sanata Dharma
2013

Peneliti menemukan masalah pada keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Plaosan 1 Mlati, sehingga Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode *role playing* sebagai upaya meningkatkan peningkatan keaktifan dan prestasi belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Plaosan 1 Mlati sesuai dengan rumusan masalah pada penelitian ini.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam 1 siklus dengan 3 kali pertemuan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Plaosan 1 Mlati dengan jumlah 25 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah peningkatan keaktifan dan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Plaosan 1 Mlati menggunakan metode *role playing*. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa observasi dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi keaktifan siswa, lembar tes obyektif/pilihan ganda, dan lembar rubrik penilaian hasil kerja siswa.

Metode *role playing* digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa melalui ketiga tahapan dalam metode *role playing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing*, keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Plaosan 1 Mlati meningkat. Peningkatan ini terbukti dari keaktifan siswa dalam belajar, untuk indikator 1 meningkat dari kondisi awal 20 % menjadi 36 %, indikator 2 meningkat dari kondisi awal 16 % menjadi 40 %, dan indikator 3 meningkat dari kondisi awal 32 % menjadi 56 %. Peningkatan prestasi belajar siswa terlihat dari jumlah siswa yang lulus KKM meningkat dari kondisi awal sebanyak 55.50 % menjadi 96 % dan rata-rata nilai yang didapatkan siswa meningkat dari kondisi awal sebanyak 58.94 menjadi 79.27.

Kata Kunci : keaktifan, prestasi belajar IPS, dan metode *role playing*.

ABSTRACT

THE ACTIVENESS IMPROVEMENT AND LEARNING ACHIEVEMENT IN SOCIAL SCIENCE OF THE V GRADE STUDENT IN PLAOSAN 1 MLATI ELEMENTARY SCHOOL USING *ROLE PLAYING* METHOD

Arifin Ridwan Windarto
Sanata Dharma University
2013

The researcher indicated that grade five students of Plaosana I Elementary School Mlati struggled in engaging in learning and in achieving the passing grade. Considering this challenge, this study was aimed at identifying the improvement of students' learning engagement and achievement in Social Sciences resulted from the implementation of *Role playing*.

This classroom action research was conducted in 1 cycle consisting of 3 classroom meetings. The subject in this research was students of grade five of Plaosan 1 elementary school which consisted of 25 student – 9 male student and 16 female student. The object of this research was the improvement of students learning involvement and learning achievement in social sciences using *role playing* method. The technique was used for collecting the data was observation and documentation. The instruments used to collect data was observation checklist containing a list of statement to elicit students' involvement, objective test, and rubrics

The results of the study indicated that the implementation of *role playing* has the potential to increase the students' learning involvement and learning achievement in learning social sciences. This improvement was evidence from activeness of student in learning , for indicator 1 was improved from the beginning condition in 20 % become 36%, indicator 2 was improved from the beginning condition in 16 % become 40 %, and indicator 3 was improved from the beginning condition in 32 % become 56 %. The improved of learning achievement was showed from student pass of the limit pass score in the classroom was getting improved from the beginning condition 55.50 % become 96 % and the average of student score was getting improved from beginning condition 58.94 become 79.27.

Key Word: activeness, learning achievement of social science, and *role playing* method.